

## コンピュータ・ネットワーク時代の美術作品

河原 啓子 (本学非常勤講師・芸術文化学科, 芸術社会学, アートマネジメント, コミュニケーション)

---

## Works of Art in the Age of Computer Networks

KAWAHARA, Keiko

武蔵野美術大学研究紀要 No.41 (2010) 抜刷

平成 23 年 3 月 1 日

編集／武蔵野美術大学研究紀要編集委員会

発行／武蔵野美術大学

〒 187-8505 東京都小平市小川町 1-736 TEL042-342-6027

印刷／永和印刷株式会社

March 1, 2011

Musashino Art University

1-736 Ogawa-cho Kodaira-shi, Tokyo, JAPAN



## コンピュータ・ネットワーク時代の美術作品

河原 啓子 (本学非常勤講師・芸術文化学科, 芸術社会学, アートマネジメント, コミュニケーション)

---

### Works of Art in the Age of Computer Networks

KAWAHARA, Keiko

コンピュータによって美術作品の情報がやりとりされるようになり、デジタルの精細な画像で美術作品を観ることができるようになった。そのなかで、美術作品はどのように授受される対象になったのか。そして、コンピュータ・ネットワーク時代に美術作品の存在意義はどのようなものなのかを考察した。その手続きとして、「美術作品はコンピュータ・ネットワーク時代において特殊かつ稀少な経験をもたらす対象になると同時に、美術作品のオリジナルを鑑賞することに新たな意義が賦与される」という仮説を立て、それを実証してゆく。コンピュータ・ネットワークをめぐるさまざまな社会現象や概念を確認し、その状況を踏まえて美術作品がどのような存在意義を呈するようになったのかを明らかにしてゆく。

ここでは、「デスクトップ・コミュニケーション・ヴァリュー」という新しい概念を提示し、美術作品のオリジナルに対する価値観の変容を指摘する。美術作品は、今後さらに進展すると考えられるコンピュータ・ネットワーク時代において、個々人の自己確認のチャンスをもたらすところに、新たに大きな存在意義を賦与される対象になったことを示した。

As a result of the development of computers, it has become possible to exchange information on works of art and to view works of art in high-definition digital images. In these circumstances, I examined how works of art have come to be distributed and received and what the meaning of works of art is in the age of computer networks. As my procedure, I set forth and then corroborated the hypothesis that “in the age of computer networks, works of art have become items creating a unique and rare experience, and at the same time a new meaning has been given to viewing original works of art.” I confirm various social phenomena and concepts relating to computer networks and, in light of these conditions, clarify what meaning works of art have come to offer. I also propose a new concept of “desktop communication value” and point to a transformation in the appraisal of original works of art. In the age of computer networks, which can be expected to further advance from now on, I show that works of art have taken on a new and significant meaning by creating opportunities for individual self-affirmation.

## I はじめに

コンピュータが普及し、私たちの情報の授受の方法は大きく変容した。美術作品も、わざわざ美術館に行かなくても、コンピュータのディスプレイで精細な画像で確認することが可能になった。このような状況の中で、美術作品のオリジナルを鑑賞することにはいかなる意味を見いだすことができるのだろうか。オリジナル至上主義は、存続するだろうか。

ここでは、「美術作品はコンピュータ・ネットワーク時代において特殊かつ稀少な経験をもたらす対象になると同時に、美術作品のオリジナルを鑑賞することに新たな意義が賦与される」、という仮説を提示する。その仮説を吟味しながら、コンピュータ・ネットワーク時代の美術作品のありようを明らかにしたい。

その手順として、Ⅱでネットワークおよびコンピュータ・ネットワークについて、先行研究を参照しながら、概念を確認する。次にⅢでコンピュータ・ネットワーク時代のコミュニケーションが、それ以前とどのように変容したかについて考える。ⅡとⅢは、先行研究を踏まえて、コンピュータ・ネットワークを吟味することと、問題提起をすることを主眼に進める。そして、Ⅳで仮説を実証してゆく。コンピュータ・ネットワーク時代の美術作品の存在意義がいかなるものなのか、そしてⅡとⅢで提示した問題提起に対する考察を示す。

なお、引用については、基本的に本文の流れに合うように意味を変えずに用い、註で引用箇所を明示する。

## II コンピュータ・ネットワーク社会

ここでは、コンピュータ・ネットワーク社会について考えるために、まず、ネットワークそのものについて取りあげ概念を確認する。次にコンピュータ・ネットワークのメール、インターネット、クラウド・コンピューティング・システム、独特な“切り売り”の方法などについて検討する。さらに、コンピュータ・ネットワークがもたらした現象として、バーチャルリアリティとデジタル、カオスについて考える。おもに、先行研究を参照しながら概念を確認し、その状況から問題提起を行い、Ⅳで結論につなげたい。

### 1 ネットワークとは何か

ネットワークという言葉は、さまざまな場面で使われている。野中郁次郎ほかのネットワーク・ビジネス研究会によれば、ネットワークという言葉は、1560年頃から用いられ、当初は糸や網の形状の細工を指し、鉄道、放送局などの複合的構造を示すようになったとされている。こ

れが転じて、情報通信網、派閥などの閥、協働関係にある人々のつながりや組織などの意に用いられるようになったとされている<sup>(註1)</sup>。

また、安田雪によるネットワーク分析においてはネットワークという言葉がコンピュータの配線や企業間の取引関係などさまざまに用いられていることを踏まえて、「複数のなんらかの対象があり、その対象の一部またはすべての間に関係が存在している状態」を分析対象としてとらえ、「複数の行為者たち」を人々、「取り結ぶ関係」をネットワークとして位置づけている。すなわち、「つながりの型」である。加えて、ネットワーク分析において注目されるのは「行為者を取り巻く他の行為者」であり、ネットワーク分析とは「ネットワークを分析する」のみならず、「ネットワークから分析する」ための手法であるとされる<sup>(註2)</sup>。

朴容寛は、ネットワークについて詳しく検討をしている。ネットワークとは網状の構造や様態または属性であり、網状でつなぐ行為やプロセスであると位置づける<sup>(註3)</sup>。そして、ネットワークはメンバー間でリンク、関連友人関係などのさまざまなパターンが織り交ざったダイナミックな諸関係からなり、ネットワークは、リンクの役割を担ったり、ノード(結節点)の役割を担ったりすると指摘する<sup>(註4)</sup>。また、ネットワークは主従関係を伴うヒエラルキー組織とは別の対象として、それらを峻別している。ネットワークにおいては、個人が強制や義務ではなく自律的に参加し、そこには多様な見解と観点が存在するダイナミックな関係が形成される。アルバート=L.バラバシ(Albert-László Barabási)も、ネットワークのダイナミズムについて、それはリンクやノードが新たに付け加わりながら絶えず変化するクモのいないクモの巣のようなものであると指摘している<sup>(註5)</sup>。ネットワーク上の意見交換は、場合によっては対立や葛藤もあるが、このようなノイズ(異なった意見)は、ネットワークにおいては活用する方向へ向かう。再定義や修正を柔軟に行いながら一定の方向性を目指すのである。ゆえに、ネットワークのリーダーは、上司ではなくコーディネーターとしてとらえることができる<sup>(註6)</sup>。これは、のちに述べる、フラット化としてとらえたい(Ⅳ-2)。朴は、ネット枠にはさまざまなタイポロジーが可能で、ネットワークを語る際にはこの区分なしには矛盾が生ずると指摘する<sup>(註7)</sup>。朴は、「戦略的ネットワーク」、「相互行為的ネットワーク」、「道具的ネットワーク」に分類しており、ここで問題にする美術作品をめぐるコンピュータ・ネットワークにおいては、自律的なユニット同士が自由につながりながら広がる「相互行為的ネットワーク」を主眼にしながらも、効率を上げるための一手段として組織が用いる「戦略的ネットワーク」の性格も併せ持つと考えたい<sup>(註8)</sup>。

そして、このようなネットワークに対する認識は社会の中でネットワークがどのような機能を果たしているかという研究に進展し、ソーシャル・キャピタル(社会的関係資

本)という概念を生成した。1965年ジェイン・ジェイコブス(Jane Jacobs)の研究を嚆矢とするソーシャル・キャピタルとは、社会的ネットワーク構築によって個人や集団がリターンやベネフィットを獲得する創造的な関係資産を指す(註9)。この理論では、ソーシャル・キャピタルが社会活動やビジネスの重要な資源となっていることに注目している。さらに、社会的に有益なネットワークと社会活動を阻害するネットワークが存在することもわかってきた(註10)。

したがって、ここにおいて、ネットワークの概念は、「つながりの型」であり、「相互行為的ネットワーク」を主眼にしながらも、効率を上げるための一手段として組織が用いる「戦略的ネットワーク」の性格も併せ持つ対象として位置づけておく。

## 2 コンピュータ・ネットワーク

——メール、インターネット、クラウド・コンピューティングシステム、コンピュータ上の“切り売り”——

次に、コンピュータにおいて繰り広げられるネットワークについて確認したい。

### (1) メール

メールは私たちのコミュニケーションにおいて新しい方法論を構築し続けている。いつでもどこでも送受信することが可能で、それは電話メディアにとって代わることも少なくなかった。ノルベルト・ボルツ(Norbert Bolz)は、メールによって惹起されるのは、いつでも最新情報を交換するために接続強制を免れることができないという現象で、メールというコミュニケーションには受信に対して即座に対応する即応性<sup>アグエイラビリティ</sup>という規範があり、このコミュニケーションに参加するもの全員をこの鑄型に入れてしまうと指摘する。その結果、そこには理性的な一体感を生じさせるのだが、その誰とでも対話できる状況が本当の対話なのか、と疑問を投げかけている。(註11)。

確かに、メールの登場でコミュニケーションは迅速化した。同時に私たちはメールの返信に常に追い立てられるようになった。加えて、人々は日常的に実に多大な時間をメール作成に費やすようになってしまった。たとえそれから逃れようとしても、もはやそれは不可能になった。私たちのコミュニケーションの方法、他者との関係の構築プロセス(=ネットワーク構築の方法)、時間の使い方などは、日常生活においてメールが不可欠になって、大きく変容したのである。もちろん、今でもメールに“毒されていない”人々も存在しているが、このまま行けば、いずれはメールの利用者は限りなく100パーセントに近づくことだろう。

### (2) インターネット

World Wide Webは、インターネットの情報授受を普及させる大きな引き金になったと思われる。World Wide

Webにおいては、世界大(=World Wide)に張り巡らされた網の目(Web)上で、リンクに従って検索をすることによって、必要な情報を即座に入手することが可能である。World Wide Webの発明者として知られる、ティム・バーナーズ=リー(Tim Berners-Lee)によれば、World Wide Webはインターネットとハイパーテキストを連動させたことによって実現したとされている。ハイパーテキスト——それは、読者が特定の順序に縛られずにオリジナルテキストに入ってゆけるテキストで、これがインターネットで利用可能になることによって、人々は何の制約もなく必要な情報の検索を行うことが可能になったのである(註12)。この国際的ハイパーテキスト・システムでは、数多くの情報が日々変化し、いかなる管理も存在しない。そして、このシステムは人々が知識を共有するための普遍的空間を目指す(註13)。さまざまな概念同士がリンクされ、情報の中心、すなわち特定の権威は存在しない。物事がリンクされることによって、人々は共通理解を作り上げてゆく(註14)。そこには地球規模の脳が姿を現す。リーによれば、Webによって境界を越えたさまざまな学びが期待でき、人々はこの新たなコミュニケーションに慣れなければならぬと指摘する(註15)。

インターネットの利用者であれば、日常的にWorld Wide Webを利用するはずだが、しかし、ほとんどの人々はそれがこのような国際的ハイパーテキスト・システムであることに気づいていない。インターネットで検索を繰り返す私たちは、知らないうちにこの合理的でかつ、断片的な情報に慣らされてゆく。それが、今後いかなる結果をもたらすのかはまだ分からない。しかし、World Wide Webは、いつでも、どこでも、即座に私たちがほしい情報を提供してくれる。以前は考えられないほど、速いスピードで。こうした情報授受の時代に、美術作品とその鑑賞はいかなる意味を持つのだろうか。

このように、コンピュータ・ネットワークは世界を小さくした。さらに、インターネットにおいては、誰でも国際的ハイパーテキストにアクセスできる一方で、受信者と送信者の組み合わせが同類原理の原則に沿うことが多い。つまり、似た者同士が情報の授受をし合う傾向が認められるというのである。よって、このシステムを利用すればするほど、利用者は短い階段数で目的の情報に到達することが可能になる(註16)。このような情報授受が日常化することによって、世界は小さくなったが、見える視野は決して広くないように思われる。

### (3) クラウド・コンピューティング・システム

また、インターネットにおける情報の授受で、今後も影響力をもたらすと考えられるのが、クラウド・コンピューティング・システムである。コンピュータ上での私たちの経験を、インターネットで常に変動するデータ、ソフトウェア、デバイスの“雲”<sup>クラウド</sup>のなかで処理するというシステムである。このシステムによって、地球上のどこかに存在する巨大デー

タセンターのデータやソフトウェアをいつでもどこでも利用することができる。同時に、高性能、大容量のパソコンや割高な情報処理のソフトウェアを所有する必要もなくなるのである。現在個人が利用できる手頃なクラウドは、グーグルが提供する、簡単、高速、しかも容量が7キロバイト以上の無料メール「Gメール」である。クラウド・コンピューティング・システムは、一見大変に経済的かつ便利に感じられる。しかし、クラウドの中に“雲隠れ”するような情報を、確信を持って扱うことができるのだろうか。そのような情報に慣らされてしまってよいのだろうか。機密情報をクラウドの向こうに預けるというリスクに対しては、慎重に対応すべきである(註17)。そのリスクを考慮するとき、インターネットのユーザーは、どのような利用方法を選択すべきなのか。

#### (4) コンピュータ上の“切り売り”

さらに、インターネットは、リーが意図したものとは異なる方向に進んでいった。ニコラス・G・カー (Nicholas G. Carr) は、Web はインターネットを知的な集会所から営利企業へ変えていったと指摘する(註18)。多様なサービスが無料で提供されることによって多くの人々をユーザーに仕立て上げた。インターネットは、共同体の理想と企業の収益双方につながる導管になった(註19)。さらに、インターネットでは、コンテンツの“切り売り”が盛んである。それは、印刷出版のみならず、アップルのアイチューンズのような音楽アルバムの曲単位での販売などにも見受けられる。メディア商品が部品化され、消費者は欲しい商品だけを購入する。しかし、そこには問題があって、商品の極度な細分化と無料化の多発は、創造的商品の開発に要される多額な投資の是非が判断しにくくなるとカーは述べている(註20)。

ハイパーテキストにもその傾向が感じられるが、このような“切り売り”は私たちの認識にどのような影響を与えるのだろうか。表面的には時間や経費の節減のようだが、はたしてそうなのか。高速化した情報授受、断片的な情報、これらのシャワーを浴び続けることで、ゆっくり時間をかけて考察し待つという行為は、実に難しくなってきた。即断と行動が求められ、時間の圧縮が進展する。それを私たちにさせているのは、そう、インターネットである。このような時代において、美術作品の鑑賞とは、以前とは別の意味で“優雅”に感じられる。言葉を換えれば、“前時代的”とでも言おうか。

さらに、私たちの価値観はインターネット独特のシステムによって偏向的になる。それは、個人化アルゴリズムとフィルターという機能である。この機能ではユーザーの許可なく選択情報を保存し類似商品が勝手に推奨され、私たちが自ら進んで欲しい情報を獲得しにゆく前に、向こうから欲しそうな情報を提示して来るようになる。頼みもしないのに、である。これは一見親切さを装いながら、結

果としてクリックの回数が増大に従って情報の幅を狭めるという結果をもたらす。ユーザーのクリックはどこかのクラウドに記録され続ける。例えば、グーグルなどが、ユーザーの欲しいであろう情報をパックして提供してくれば、そこにはユーザーの自律性は、ない。人々は、オンライン上では、一層分化したコミュニティを形成する傾向を強めるのである(註21)。ジャン・ボードリヤール (Jean Baudrillard) も、類似する見解を示している。彼は、私たちのことを思考するのはつねに世界の方で、決定と思考は外部からひそかにやってくると述べている(註22)。インターネットは、異なる見解を持つ人々を分断し、その違いを拡大してゆく(註23)。

人々にとって世界は狭くなったかもしれないが、自己の住む世界そのものも狭くなったのである。インターネットのユーザーになれば、多少の差こそあれ、この状況からは不可避である。私たちは、このような時代にあって、どのようにして広い視野を獲得することができるのだろうか。

コンピュータ・ネットワークは、私たちが、いつでもどこでも必要な情報を得ることを可能にした。その効率的なシステムは、実は人々の思考方法や価値観の形成に少なからぬ影響を及ぼしたはずである。いつでも情報交換のできるメールは、そのやりとりに参加することを強要するし、即座に情報収集できる検索機能は、情報の絞り込みによって観点の偏向を促してしまう。そして、そこでやりとりされる情報はあくまでも機械を介している。リアルではない。

美術作品の鑑賞は、こうした社会の変化に伴ってどのような行為になってゆくのか。コンピュータ上でのやりとりだけで済むのか。それとも、オリジナルを見ることの価値がさらに高まるのだろうか。

### 3 コンピュータ・ネットワークの所産

#### ——バーチャルリアリティとデジタル、カオス——

コンピュータ・ネットワーク時代に突入して顕現する現象としてバーチャルリアリティと、それをさらに進展させるデジタル、およびカオスが挙げられる。これらについて検討し、さらに現代社会の現状を確認したい。

#### (1) バーチャルリアリティそしてデジタル

コンピュータが普及するにつれて、人々は現実と“現実味を帯びた空間”を日常的に行き来するようになった。コンピュータ上のバーチャルリアリティは、個々人が求めてきた高い理想世界を顕現した。そして、コンピュータの世界規模での普及に伴って現実世界とシミュレーションされた世界はますます融合の度を深めるという見解もある(註24)。

ボードリヤールは、現実そのものが存在しない、バーチャル化された欲望や幻覚は、イメージが現実との関係を完全に断つ状態 (=シミュラクル) のなかでどうなる

のか、と問う(註25)。コンピュータ・ユーザーの多くにとっては、このような見解や問いかけは、あまりにも悲観的に見えるであろう。コンピュータを利用していても、現実との区別がつかなくなるということはない、とも言うだろう。しかし、例えばネトゲ廃人(註26)や、秋葉原事件の容疑者がインターネット上の掲示板にのめり込んでいたこと(註27)など、近年の事象を思い起こしてみても、確かにバーチャルリアリティがオリジナルやリアルを吸収してしまう現象が起こっていることは理解できるのである。以前はこのような状況を人々は嘆いていたが、ボードリヤールは、むしろバーチャルの中でリアルが消滅することによって引き起こされる世界の全体化を喜ぶ必要があるとまで述べている(註28)。バーチャルリアリティは、人々に確信をもたらすもの、換言すれば視覚的根拠を与えてくれるものになった(註29)。

デジタル技術は、コンピュータ・ネットワークのバーチャルリアリティ性をさらに進展させたといえる。デジタル画像は、劣化せずに無限に精細な画像が複製可能になるばかりではなく、全ての画素を無制限に操作することが可能である。バーチャルリアリティの世界は、このデジタル技術によってさらに増大してゆくことになったのである。しかしながら、まだ多くの人々はこのような社会の変容に完全には追いついていない。または、これからもこのような世界の全体化を喜ぶことはできないのかもしれない。なぜなら、それは一方で人間本来の感情や感性を麻痺させ、“わたくし”を喪失させるからである。私たちは、このような時代になってもなお、自分自身の感覚や感じ方を失うことを是とはしない。しかしその一方で、日常的に追いかけてくるメール、インターネット・ネットワーク上の“情報獲得ゲーム”からは不可避になってゆく。一体、“わたくし”はどこへ行くのだろうか。“わたくし”をどうやって確保し確認してゆくことができるのだろうか。

## (2) カオス

すでに述べたように、ネットワークにおいてはヒエラルキーや特定のリーダーによる統制は成立しにくい。それは、コンピュータ・ネットワークにおいても同様である。すると、必然的にネットワークはカオス的な状況になるという本質がある。カオスというと、とらえどころのない混沌といった感があるが、ネットワーク上のカオスを考える場合、無限の秩序の源泉、換言すれば「透けて見えるまとまり」という意味としてとらえたい(註30)。さまざまな情報がランダムに集まり、それらが相互に影響し合い、ある方向を目指したり、まとまりが生じたりするネットワーク上の情報のありようを、無限の秩序の源泉の意としてのカオスとしてとらえることができるのである。

インターネットで、閲覧しきれないほどの世界各地の検索結果を目の前にした時、私たちはカオスを目の当たりにする。無限の情報の海の中で、果たして自分は正しい選択ができるのだろうか、また、これほどまで多くの情報

を扱う必要はあるのだろうか、と思わざるを得なくなる。美術作品はどうであろう。他の情報と同様に、ネットワーク上でカオスを構成しているが、それはどのような「まとまり」なのだろうか。そして、美術作品をカオスから取り出すこと、そして美術作品を鑑賞すること、さらにはオリジナルに出会うことは、私たちに何をもたらしてくれるのだろうか。

## III コンピュータ・ネットワーク社会における コミュニケーション

コンピュータ・ネットワーク社会が進むと、どのようなコミュニケーションが生成されるのであろうか。ここでは、コンピュータ・ネットワーク時代に直結する前史として、マス・コミュニケーション社会におけるコミュニケーションの特徴を吟味し、さらにコンピュータ・ネットワーク時代のコミュニケーションのありようを検討することによって、それらの相違点を確認したい。IIと同様、ここでも先行研究を参照しながら問題提起を行い、IVで結論につなげたい。

### 1 イメージから“美しい偽物”へ

新聞メディアの登場以降、マス・コミュニケーション社会が形成された。まず、コンピュータ・ネットワーク以前のコミュニケーションについて考えてみることにしよう。ダニエル・J・ブーアスティン(Daniel J. Boorstin)は、マス・コミュニケーション時代において、人々は現実によってイメージを確かめるのではなく、イメージによって現実を確かめるようになったと指摘している(註31)。ジャーナリストはニュースの製造者となり、「疑似イベント」(註32)を登場させた。伝達されるニュースはつくられたものであり、経験は製造可能な対象になる。そして、人々はイメージが事実ではないことを察知できなくなってしまう(註33)。

ボードリヤールは、マス・コミュニケーションが提供するものは、現実の眩惑であり、人々が知覚するのは現実世界ではないと指摘する。マス・メディアは見世物的なドラマをつくりあげると述べている(註34)。

ベネディクト・アンダーソン(Benedict Anderson)は、「想像の共同体」という概念を提示した。共同体は想像されるスタイルによって形成され、そのつながりは「歴上の偶然」と「新聞と市場の関係」によってもたらされると言う(註35)。アンダーソンは、ナショナリズムの切り口からこの見解を提示しているが、その背景にマス・コミュニケーション社会が横たわっていることを考慮すれば、ある価値観を共有する目に見えない共同体は、時代と、そしてジャーナリズムによって作り出されていると理解できる。

ブーアスティン、ボードリヤール、アンダーソンの見解は、

それぞれ1962年、1970年、1983年に発表されている。時代の進展の中で、新聞を中心としたマス・メディアは、人々の欲望を顕現してきた。それは、真実でなくて「あいまい」(註36)でよい。マスに受容されるために、マスの欲望を現出すればよいのである。そして、そのような情報の授受を基盤にしながら、同じ情報を持つ者どうしは目に見えない共同体を形成することになったのである。これは、ネットワークに似通っている。しかし、異なっているのは「想像の共同体」では、その共同体に所属する人々が相互にコミュニケーションしたり作用しあったりしにくいことである。想像の共同体は、存在することは明らかだが、実に抽象的な対象であり、共同体に所属する人々の自覚も少ない。

コンピュータ・ネットワーク時代が到来する以前に、すでに人々はバーチャルリアリティ的なもの=幻影に慣れ親しみ、ネットワーク的なもの=「想像の共同体」を形成していたのである。人々は、いきなりコンピュータ・ネットワークのバーチャルな世界に飛び込んだのではない。そのため助走期間が用意されていたのである。

コンピュータ・ネットワーク時代に私たちが見るのは、“幻影よりもっとリアルなドラマ”である。個人のPCのディスプレイにはデジタルの精細な画像がうつし出され、リアルタイムに情報が提示される。共同体も旧来のそれとは異なる。その多くは、ネットワークを形成して、さまざまな意見や情報がやりとりされ、まるで生き物のように刻々と変化してゆく。

コンピュータ・ネットワーク時代には、対象は以前より格段に接近し、生き生きとして見えるようになった。しかし、生き生きとして見えるのは、ブーアスティンがいうところとはまた別種の幻影、バーチャルリアリティである。バーチャルリアリティ、ノイズや劣化を極限に排除したそれは、“美しい偽物”と言える。“美しい偽物”が公然と顕現される時代には、人々を魅了してきた幻影は、少し色褪せた感も否めない。そのような時代に、オリジナルの鑑賞に価値をおいてきた美術作品は、“幻影よりもっとリアルなドラマ”を生成しているのだろうか。

## 2 コラボレーション

コンピュータ・ネットワーク時代において出現した、もう一つの特徴的な現象としてコラボレーションがある。コンピュータ・ネットワークは、思わぬコラボレーション、組み合わせを可能にした。マイケル・シュレーグ(Michael Schrage)は、視覚的言語が新たなコラボレーションの可能性を大いに拓くと述べている。コミュニケーションにおける大きな課題の一つは、アイデアやイメージをいかに授受するかであり、それは文字では限界がある。シュレーグは、手書き文字はコミュニケーションを援助したが、コラボレーションを犠牲にしたと主張する。そして、一枚の

絵は千の言葉と同じ価値があるだけでなく、言葉のメタファーに匹敵すると述べている(註37)。

コラボレーションを誘引する視覚的言語のやりとりは、コンピュータ・ネットワーク時代において格段に増大した。それもまたカオスを構成する要素にもなっているが、視覚的言語はカオスの中から規則性を見出すのに有効である。また、コミュニケーションの内容と質も充実させ得る。コンピュータ・ネットワークは、視覚的言語のやり取りによってもまた、あらたな知見や価値観をもたらすことにもなったのである。

## 3 「沈黙の螺旋」から“匿名性のバリア”へ

エリザベート・N. ノイマン(Elisabeth N. Neumann)は、マス・メディアによる多数意見は単なる事実の伝達ではなく、多数意見が少数意見を沈黙させるプロセスを経て現出するという現象を「沈黙の螺旋」という概念として提示した。そして、「沈黙の螺旋」のプロセスを、世論が出現するひとつの形態としてとらえている(註38)。

ダンカン・J. ワッツ(Duncan J. Watts)は、ネットワークにおける協調の発生などの伝染性のモデルは、このノイマンの概念に類似していると指摘している。確かに、ネットワークでは、「つながりの型」としてのみ存在するのではなく、そこでは情報のやり取りが行われると同時に、伝達や伝染も起こっている。ワッツは、文化的流行や、技術革命、連鎖的危機、そして、そのほかの集合的狂気は、それが起こったネットワークの構造に注目することによって、理由の解明につなげることができると指摘している(註39)。ゆえに、ネットワークの構造は、何らかの革新(=イノベーション)が起こる時、大きな影響力を持つことになるのである(註40)。

ノイマンの「沈黙の螺旋」がネットワークに影響を持つというワッツの見解は、一理ある。ただし、コンピュータ・ネットワークで交わされる情報は、もう少し複雑であると考えられる。コンピュータ上の情報のやり取りでは、“匿名”が可能で、実名を使わないためにプライバシーが守られる一方で責任回避もできるという“匿名性というバリア”が、少数意見を堂々と現出させてしまう。どこにもいる個人を、ときには暴力的に、ときにはゲリラ的に変容させてしまうのである。“匿名性というバリア”を用いれば、テロリストもコンピュータ・ネットワーク上では、覆面や武器なしで闊歩できる。コンピュータ・ネットワークについて言えば、「沈黙の螺旋」の有効性は、あまり強大ではないと考えられる。コンピュータ・ネットワーク上での情報の授受の特徴のひとつも、そこに秘められている。

コンピュータ・ネットワークでは、精細な画像をいつでもどこでもそして誰でもやりとりできる。コンピュータ・ネットワーク時代が到来する前、人々はマス・メディアが提供するマス・コミュニケーションという製造された情報をや

り取りするフィールドで、バーチャルリアリティ的なものを獲得していた。コンピュータ・ネットワークにおけるデジタルやインターネットといった機能によって、その情報の精度は驚異的に向上した。コンピュータ・ネットワークでは、以前は考えられないようなコラボレーションや、イノベーションも起こるようになった。

美術作品を鑑賞することは、この現実の中でどのように位置づけたらよいのだろうか。まるで手に取るように入手できる作品の画像を含む情報は、確かに鑑賞者にとって便利なものだろう。同時に、美術作品がコンピュータ・ネットワークのカオスの一構成要素になることによって、思わぬコラボレーションの可能性も増大するだろう。また、芸術的感性に等しいと感じさせるほどの絶妙な組み合わせのコラボレーションは、場合によっては芸術的感動をもたらすかも知れない。しかし、美術作品にとっては、それはオリジナルへの接近を促す情報の一つに過ぎないのではないか。コンピュータ・ネットワーク時代の到来で、マス・コミュニケーションのありようはここまで変容したにもかかわらず、美術作品とその鑑賞という領域は、いまだコンピュータ・ネットワークというシステムに迎合しきれない、もしくは侵されていない側面を有しているのではなかろうか。

#### IV 美術作品の突出、または逸脱

コンピュータ・ネットワーク時代に、美術作品はどのような対象として位置づけられるかを考察するために、さまざまな問題提起をしてきた。まず、これまでの問題提起を列挙してみる。

- ① コンピュータ・ネットワーク時代に美術作品の鑑賞はどのような行為としてとらえられるか。オリジナルを見る意義は存続しているのか。
- ② インターネットのユーザーの価値観は、偏向の度合いが強まるか。美術作品を鑑賞することが、これに与える影響はあるか。
- ③ 美術作品は、コンピュータ・ネットワークにおいて、どのような集合体としてとらえることができるのか。
- ④ バーチャルリアリティによって美術作品はどのように伝達される対象になるのか。
- ⑤ コンピュータ・ネットワークは、美術作品にとっては、オリジナルへの接近を促す情報の一つに過ぎないのではないか。

これらの問題提起に対する見解を示すために、まず、芸術とほかの情報の相違(1 芸術の神格化、芸術崇拜)、そしてコンピュータ・ネットワーク時代の受容者の特徴について(2 コンピュータ・ネットワーク時代の美術作品

受容 フラット化の地平に)考察したい。そして、最後に、既出の①～⑤で提起した問題を考察し、さらにそれらに対する見解を示したい(3 まとめ)。

##### 1 芸術の神格化、芸術崇拜

美術作品のみならず音楽や舞台芸術に至るまで、芸術は、コンピュータ・ネットワークでやりとりされる対象になったが、芸術全般とネットワーク上で授受される他の情報との相違は、芸術が他には見られない神格化された対象として認識される点で、それが芸術崇拜という独特な習慣を形成したと考えられる。

カール・マルクス(Karl Marx)は、『経済学批判要綱』序説で、「芸術のばあいには、一般に知られているように、その一定の最盛期は、社会一般的発展にしたがってまた、いわばその組織の骨格である物質的基礎の発展にけっして比例するものではない。」と述べている<sup>(註41)</sup>。芸術とは、世離れたミステリアスな存在にも感じられる。それでも、芸術作品が制作され、受容され続けるのはなぜか。ハンス・アビング(Hans Abbing)が提示した、芸術家はなぜ貧乏なのか? という問題提起に対する考察の中に、芸術独自の特徴を見いだすことができる。アビングは、芸術の神話体系として、26の項目を挙げている<sup>(註42)</sup>。代表的なものには、「1 芸術は神聖である。」、「2 人は芸術を通して神聖な世界とかかわる。」、「5 アーティストには天賦の才がある。」、「7 芸術は人々のためになる。」、「12 アーティストは無私で芸術に奉仕する。」などが挙げられる。これを見ても、芸術が大変に特殊な情報ジャンルを形成していることが理解できる。アビングはそのほかにも「15 コストと需要から解放されたときのみ、芸術の特質が生まれる。」、「18 誰もが才能に恵まれるチャンスを平等に持っている。」、「23 成功したアーティストには独学の者もいる。」という指摘もしており、それがさらに芸術を神格化させているわけである。アビングは、有力者の多くが芸術に投資をするとか、古くから重要な式典に芸術作品が用いられるといった理由で、芸術には特別のステイタスが賦与されていることを指摘している<sup>(註43)</sup>。

松宮秀治は、芸術は堂々と無目的性を表出し、無用の用の最たるものとして位置づけられ、崇拜の対象になると指摘する<sup>(註44)</sup>。松宮は、芸術と言う崇拜の対象は、万国博覧会で世界に向けてカテゴライズされて展示され、褒章制度によって価値づけられたと述べている。

これらの見解から、芸術が他の対象と一線を画する特殊な対象であることがわかる。芸術とそれを創造するアーティストとは、神がかった才能に恵まれ、しかも耐え忍びながらコスト無視で人々のために奉仕するという、他には考えられない独特な自律性(“捨て身性”と言ってもよいかもしれない)を有していることがわかる。そして、この認識はある人にとっては芸術を縁遠い存在にさせ、ある人

にとっては芸術を憧れの存在にさせる。さらに、万国博覧会、そして美術館などの制度は、この神格化をマス・レベルのコミュニケーションとして生成させた。そこには、ヴァルター・ベンヤミン (Walter Benjamin) の指摘する「展示的価値」<sup>(註45)</sup>という新しい価値観が生じる。コンピュータ・ネットワーク時代には、「展示的価値」の領域は、万国博覧会や美術館およびマス・メディア、そして個人個人のパーソナル・コンピュータのディスプレイにまで広がりを見せることになった。すなわち、コンピュータ・ネットワークの発展は、新たな「展示的価値」をもたらしたといつてよい。この「展示的価値」に含有されるのは、デジタル技術に裏うちされたバーチャルリアリティである。新たな「展示的価値」は、実際の展示品や新聞などの紙媒体といった物理的な形態を取らず、バーチャルに授受され、画像や情報を双方向にやりとりすることによって常に変容してゆく。それをここでは“デスクトップ・コミュニケーション・ヴァリュー”と呼ぶことにしたい。“デスクトップ・コミュニケーション・ヴァリュー”の時代にあつては、ベンヤミンの言う、「アウラの消滅」<sup>(註46)</sup>の質も変容している。芸術作品をいつでもどこでも見ることが可能なことには変わりはないが、その「いつでもどこでも」が、さらに情報量が増大し高速化し多くの授受を見込める情報授受になったのである。現在でも、アウラは消滅し続け、展示的価値は存続している。しかし、その状況を惹起する伝達の方法の進展によって、状況は少なからぬ変容を遂げたのである。

なお、ここではアビング、松宮、ベンヤミンなどの美術作品ではなく芸術作品として考察した研究を取りあげた。芸術の神格化や芸術崇拜は、美術作品に限定したことでない。しかし、展示を伴う社会現象を考えると、それに直接的にかかわるのは見ることを伴う(=ビジュアルな)芸術作品であり、その代表は美術であるといえる。ベンヤミンの見解も美術作品を中心に述べられている。コンピュータ・ネットワーク時代における芸術作品を考える上で、美術作品が不可欠な切り口になるのは、それが見ることを伴うからである。それは先に挙げたシュレーグの見解とも関連している。コンピュータ・ネットワークにおいて、美術作品は、芸術作品としての特殊性と、ビジュアルという特徴によって、他の情報とは異なる対象として位置づけられるのではないか。ただし、コンピュータ・ネットワークで提示することを前提にした作品や、コンピュータ・ネットワークやデジタルを利用した作品は、この場合除外して考えた方がよいだろう。また、シュルレアリスムからポップアートへ向かう20世紀の美術がイメージを非神聖化する表現に向かい、ロラン・バルト (Roland Barthes) の示した「作者の死」<sup>(註47)</sup>が顕現した作品群は、複製技術時代、コンピュータ・ネットワーク時代の美術作品のありように一石を投げ、新たな美術作品の立場を打ち出したととらえたい。

## 2 コンピュータ・ネットワーク時代の美術作品受容 フラット化の地平に

コンピュータ・ネットワーク時代に生じた独特な現象は、ユーザーが相互に影響し合いながらある方向性を見出す点である。そこでは、一部の人々に前例のない能力を与えたと、カーは指摘する<sup>(註48)</sup>。その能力とは、他人の考えや行動に影響を与え自分の目的に沿うように収斂させる能力とされている。誰でもが、ヒエラルキーという障害なく、自由に参加できるコンピュータ・ネットワークは、世界を小さくしたと同時にフラット化した。フラット化とは、ここでは、主従関係や社会的地位に関係なく意見を述べたり参加したりすることが可能で、かつ、世界中の多様な情報を見渡せるようなコンピュータ・ネットワークの環境として定義したい。一方、インターネット上で簡単にニュースを入手できる環境が登場したことは、活字メディアにとっては大きな脅威になり<sup>(註49)</sup>、旧来のマス・メディアを震えあがらせる結果にもなった。佐々木俊尚はこの危機の具体的な要素を提示している。それは、「コンピュータ・ネットワークの匿名性」、「取材の可視化」、「ブログ論壇」の三つの側面で、これらが特に新聞メディアにとって危機感を募らせている<sup>(註50)</sup>。佐々木によれば、フラット化が現在化したのはブロードバンド等の普及や技術の進歩で双方向性やフラット性が実現した、2004年頃だとされている<sup>(註51)</sup>。佐々木が注目するのはミクシイである。2004年に日本でスタートしたミクシイは、ミクシイ加入者の招待状がなくては加入できず、自分の日記などの配信を「友人まで」、「友人の友人まで」、「全体」と、三段階に設定できる。ミクシイはペンネームによる一貫性が保持され、コンピュータ・ネットワークでのコミュニケーションを独特にリアルなものにしていると言うのである<sup>(註52)</sup>。佐々木の取材からは、ミクシイにおいて美術作品の議論も行われていることがわかる。ここでは、人々の意見が共鳴しながら増幅してゆき、沈黙の螺旋はほとんど影を潜めているように感じる。このようなヒエラルキーに依存しない情報授受や意見交換のフォーラムに、佐々木は「ラディカルな民主主義」の将来性を見る<sup>(註53)</sup>。

確かに、以前では考えられないような見解や議論がコンピュータ・ネットワークでは展開されている。そこで価値が置かれるのは、コメントをした人の肩書ではなく、コメントの内容じたいである。しかし、すでに触れたように、美術作品においてはコンピュータ・ネットワークで提示することを前提にした作品や、コンピュータ・ネットワークやデジタルを利用した作品を除外して考えるならば、これらの議論は、オリジナルを観るか、観ないかによって、大きく左右される側面がある。このことから、美術作品がコンピュータ・ネットワークにおいて、独特な要素であることが理解できるのである。

### 3 まとめ

それでは、①～⑤について考えてみよう。

- ① コンピュータ・ネットワーク時代に美術作品の鑑賞はどのような行為としてとらえられるか。オリジナルを見る意義はあるのか。

→コンピュータ・ネットワークで提示することを前提にした作品や、コンピュータ・ネットワークやデジタルを利用した作品を除外して考えるならば、美術作品はコンピュータ・ネットワークにおける情報授受において独特な領域といえる。特に、オリジナルには、サイズ、色調、空間感覚など複製とは異なる独自性があるので、オリジナルを見る意義は存続している。コンピュータ・ネットワークで広範に情報提供がされればオリジナル至上主義は以前より強化される可能性がある。

- ② インターネットのユーザーの価値観は、偏向の度合いが強まるか。美術作品を鑑賞することが、これに与える影響はあるか。

→現在のところ、確定は難しい。ただし、ネット上でのバーチャルなやり取りだけに終始しない美術鑑賞は、リアルを肉眼で(肉体で)鑑賞するという経験を促しそしてその経験をもたらすところに、鑑賞者に他にない見解や価値観を提供する可能性を認めることができる。

- ③ 美術作品は、コンピュータ・ネットワークにおいて、どのような集合体としてとらえることができるのか。

→コンピュータ・ネットワークのみでのやり取りに限界がある独特な集合体としてとらえることができる。

- ④ バーチャルリアリティによって美術作品はどのように伝達される対象になるのか。

→バーチャルリアリティは、オリジナルへの接近を促すための、情報伝達方法のひとつとして位置づけられる。その画像は、デジタル技術で精細になり、新しい価値として“デスクトップ・コミュニケーション・ヴァリュー”が認められるようになった。

- ⑤ コンピュータ・ネットワークは、美術作品にとっては、オリジナルへの接近を促す情報のひとつに過ぎないのではないか。

→その通りであると考え。そして、美術鑑賞という独特の経験を伴う対象であるがゆえに、美術作品には新たな価値が加わる。

コンピュータ・ネットワークは、情報のやり取りの方法を大きく変容させた。同時に、ユーザーの思索や欲望を肩代わりするようにもなった。メールやミクシィは会話で

あり、議論である。インターネットは知りたい情報にいつも応え、情報や、モノのやりとりができる。コンピュータは、私たちの肉体的活動や脳の機能までも肩代わりしている。コンピュータに蓄積された情報は、私たちが脳の中で行う思索を顕現化しているようでもある。異なるのはそこに第三者が介入し、任意に修正されることである。

ボルツは、コンピュータにおけるシミュレーションは、人間の運動能力や感覚能力を発展させるための技術的実行であり、そこでは仮象が現実を探索すると述べた(註54)。ボルツは、人間は道具や機器のユーザーではなく、有機的な構造の中に入っているとし、「お前の内部が外部であり、お前の外部が内部」であると述べている(註55)。脳とインターネットを直接リンクさせる技術も開発されているなかで、すでにそれは頭脳になった一方で、その処理が高速化したことによって深い思考が妨げられ、ユーザーとコンピュータ情報は皮相的な関係になるとカーは述べる。カーは、人々の意識は希薄になり、コンピュータが人間のように考えるのではなく、人間の方がコンピュータのように考えるようになると指摘する(註56)。

コンピュータ・ネットワークは、コンパクト化によって物理的にも私たちの肉体の一部のように携帯できるだけでなく、今や私たちが自己の肉体(脳)とコンピュータに蓄積された情報との境界線が意識しにくくなるほどにぴったりと張りついている。

すでに自律的な領域を持っていた美術という対象がコンピュータ・ネットワークで授受される際に、それは他の情報と同様にデジタルによってバーチャルなネット上で蓄積され、任意に修正される情報のひとつになった。しかし、美術作品が他の情報と異なっているのは、コンピュータ・ネットワークではどうしても扱えない対象、オリジナルが存在していることである。美術作品のオリジナルは、コンピュータのディスプレイのように画一化したサイズではない。そこには、アーティストが設定したサイズをはじめとする、コンピュータでは再現できない、空間的で多角的な、またはアーティストの存在をじかに感じさせる空気感がある。コンピュータのデジタル画像などの多様な複製が存在しようと、オリジナルはそれらの複製の“ふるさと”であり、いかなる複製もオリジナルの僕に過ぎない。オリジナルは、アーティストが制作した時の強い再現性を有し、制作時の追体験をもたらす。一方、オリジナルに市場価値が賦与された場合には、また別種のオリジナルの価値観が生ずる。それは特権的な所有感であり、このような市場によって作品の金銭的価値が生成されたこともまた、オリジナルと複製をまったく別の対象として位置づけることになった。

芸術はコンピュータ・ネットワークで扱われることによって、無限に蓄積される情報になり、それはコンピュータ上のアーカイブを構築し続けている。美術は、世界規模に広がるフォーラムのなかで、美術館や図書館ではとうて

い行えなかった情報処理の洗礼を受けながら、変容する情報にもなった。そして、デジタルで処理されることによって、多彩な組み合わせができる交換可能な存在になった。ボルツは、この複雑性そのものに芸術は太刀打ちできる状態になり、そのなかで私たちは仮象の現実を身につけてゆくのだと述べている(註57)。

ノーバート・ウィーナー (Norbert Wiener) は、機械化に伴い人間は「高級な神経系を持つ有機体といわれるものの行動機関のレベルにひき下げられてしまった」ことを警告した。1954年のことであった(註58)。コンピュータ・ネットワーク時代のコンピュータと人間の関係性にも重ね合わせることができるこのような指摘を、ウィーナーが50年代に提示していたことは実に興味深い。ただ時代は、恐らくウィーナーが想像し得なかった方向に進展し、人々はリアルとバーチャルの曖昧な境界線を行き来している。メールやインターネットによって、新たな利便性は提供された。一方で、クラウド・コンピューティング・システムによる情報管理の不確実性や、“切り売り”のような新しい情報や商品の受容方法によって、今後どのように人々の価値観は変容するのだろうか。そして、リアルとバーチャルの曖昧な境界線を行き来し、情報のカオスを浮遊する私たちは無意識に“理由を特定できない不安”を感じている。

ボードリヤールは、「あらゆる対象物のうちで、芸術作品はたしかに現実世界から一番遠いものだ——文字どおりの意味で、純粋なオブジェとして把握すべき対象物であり、この点で例外的な対象物となる。」(註59)と指摘し、ボルツは、「コミュニケーション自体は実態でないので知覚対象たり得ないが、芸術がこの不可能を補完する。」(註60)と述べた。いずれも2000年前後の見解である。

ボードリヤール、ボルツの言う「芸術」とは、ボードリヤールが「オブジェ」と呼び、ボルツが「実態」と示しているように、美術を中心とした設定として看取できる。すでに述べたように、コンピュータ・ネットワーク時代に、美術作品は、実見の価値を喪失していない。むしろ、それが希少性を帯びてきている。美術作品を観るとき、私たちは、それがバーチャルではないという確信を獲得する。その確信は、コンピュータ・ネットワーク上では決して得られない、肉体感覚を伴う独特のものである。触角的な空間感覚、作品の“ふるさと”を肉眼で観るといった視覚的な感覚など、美術作品のオリジナルを観ることは私たち自身の存在を確認する行為にもなる。リアルとバーチャルの曖昧な境界線は、ここでその曖昧性を剥奪される。“理由を特定できない不安”を解消する糸口は、ここにあるのではないか。同時に、今後の美術受容における“デスクトップ・コミュニケーション・ヴァリュー”は、実見とは全く別の領域として分化したり、無効になったりする可能性もある。

コンピュータ・ネットワーク時代において、美術鑑賞は、旧来の芸術が提供してきた独特の悦楽を提供するだけに

終始しない、大きな意義を持つ存在になったのである。

## 註

洋書を再掲する場合には、出版年は原典のそれを、ページ数は参考文献を記した。

1. 野中郁次郎、ネットワーク・ビジネス研究会『ネットワーク・ビジネスの研究』日経BP出版センター、2000年、14～15ページ参照。
2. 安田雪『実践ネットワーク分析』、2001年、4～15ページ参照。
3. 朴容寛『ネットワーク組織論』ミネルヴァ書房、2003年、4ページ参照。
4. 前掲書3、朴2003年、11ページ参照。
5. アルバート=L.バラバシ『新ネットワーク思考』、2002年、156ページ、313ページ参照。(Albert-László Barabási, *Linked*, 2002)
6. 前掲書3、朴2003年、15～16ページ参照。
7. 前掲書3、朴2003年、20ページ参照。
8. 前掲書3、朴2003年、23～25ページ参照。朴は一つのネットワークに二つもしくは三つの側面が同時に備わることがあることを指摘している。
9. 金光淳『社会ネットワーク分析の基礎』勁草書房、2003年、238～240ページ参照。同書ではソーシャル・キャピタルの詳しい研究展開についても触れている。
10. 若林直樹『ネットワーク組織』有斐閣、2009年、21ページ参照。
11. ノルベルト・ボルツ『世界コミュニケーション』東京大学出版会、村上淳一訳、2002年、73～75ページ参照。(Norbert Bolz, *Weltkommunikation*, Wilhelm Fink Verlag, 2001)
12. タイム・バーナーズ=リー『Webの創成』毎日コミュニケーションズ、高橋徹監訳、2001年、12～16ページ参照。(Tim Berners-Lee, *Weaving The Web*, 1999)
13. 前掲書12、リー1999年、55ページ、200ページ、205ページ参照。
14. 前掲書12、リー1999年、228ページ参照。
15. 前掲書12、リー1999年、253ページ参照。
16. 前掲書2、安田2001年、72～73ページ参照。
17. 岸博幸「米国発のネット帝国主義を許すな」『朝日新聞』2010年5月20日朝刊15面、インタビュー。ここで、岸はクラウドに預けた情報が見られてしまうリスクはゼロではないことを指摘している。そして、ネット企業側に有利な制度が制定されているために、21世紀のアメリカ帝国主義が確立され、市場環境が歪んだことを警告している。
18. ニコラス・G.カー『クラウド化する世界』翔泳社、村上彩訳、2008年、130ページ参照。(Nicholas Carr, *The Big Switch*, Sagalyn Literary Agency, 2008)
19. 前掲書18、カー2008年、131ページ参照。
20. 前掲書18、カー2008年、187ページ参照。
21. 前掲書18、カー2008年、195ページ参照。
22. ジャン・ボードリヤール『不可能な交換』紀伊國屋書店、塚原史訳、2002年、123ページ参照。(Jean Baudrillard, *L'Échange Impossible*, Galilée, 1999)
23. 前掲書18、カー2008年、198ページ参照。
24. 前掲書18、カー2008年、128ページ、148ページ参照。
25. 前掲書22、ボードリヤール1999年、181ページ参照。今井賢

- 一、金子郁容『ネットワーク組織論』岩波書店、1988年、252～260ページ参照。ここでは、古典的経済学における「見えざる手」を提示して、このような状況を「見せざる手」の現代版と位置づけている。さらに、市場はメモリーは残らないが、ネットワークには評価メモリーが蓄積されてゆくことに注目している。
26. オンラインゲーム依存症。
27. 2008年6月8日に秋葉原で7人が殺害、10人が負傷した事件。
28. 前掲書22、ボードリヤール1999年、173ページ参照。
29. ノルベルト・ボルツ『カオスとシミュレーション』法政大学出版局、2000年、山本尤訳、176ページ、181ページ参照。  
(Norbert Bolz, *Die Welt Als Chaos und Als Simulation*, Wilhelm Fink Verlag, 1992)
30. 前掲書25、今井ほか1988年、203ページ参照。またここでは、カオスの考察に当たってパソコン・ネットワークは一つの実験場として注目している(208ページ)。東京工業大学情報社会研究会編『高度情報社会』ジャパンタイムズ、1988年、267～268ページ、金子郁容「透けて見えるまとまり」参照。ジャン・P. デュビュイ『秩序と無秩序』法政大学出版局、1987年、233ページ参照。(Jean P. Dupuy, *Ordres et Désordres*, Seuil, 1982) また、前掲書12、リー1999年、251参照。リーは、カオスから秩序が現れることを期待していない。
31. ダニエル・J. ブーアスティン『幻影の時代』東京創元社、星野郁美、後藤和彦訳、1964年、127～128ページ参照。(Daniel J. Boorstin, *The Image*, Atheneum, 1962)
32. 前掲書31、ブーアスティン1962年、19～20ページ参照。疑似イベントとは、「1 誰かがそれを計画し、たくらみ、あるいは扇動したために起こるもの」、「2 報道あるいは再現メディアのつごうのよいように準備される」、「3 疑似イベントの現実に対する関係はあいまい」、「4 自己実現の予言としてくだでられる」という特徴を持つとされる。なお「幻影」と「疑似イベント」は、ほぼ同義と考えてよい(同書337ページ)。
33. 前掲書31、ブーアスティン1962年、191ページ、251ページ参照。
34. ジャン・ボードリヤール『消費社会の神話と構造』紀伊國屋書店、今村仁司、塚原史訳、1995年、25～28ページ参照。  
(Jean Baudrillard, *La Société De Consommation*, Denoël, 1970)
35. ベネディクト・アンダーソン『増補 想像の共同体』NTT出版、白石さや、白石隆訳、1997年、25ページ、60～61ページ参照。(Benedict Anderson, *Imagined Communities*, Verso Editions and NLB, 1983)
36. 前掲書31、ブーアスティン1962年、19ページ参照。
37. マイケル・シュレーグ『マインド・ネットワーク』プレジデント社、1992年、73ページ、165～170ページ参照。(Michael Schrage, *Shared Minds*, John Brockman Associates Inc, 1990)
38. エリザベート・N. ノイマン『沈黙の螺旋理論』ブレーン出版、池田謙一、安野智子訳、6、63、286ページ参照。(Elisabeth N. Neumann, *Die Schweigespirale*, Varlag Ullstein GmbH, 1982)
39. ダンカン・J. ワッツ『スモールワールド・ネットワーク』阪急コミュニケーションズ、辻竜平、友知政樹訳、2004年、304ページ参照。(Duncan J. Watts, *Six Degrees*, W.W.Norton&Company, 2003)
40. 前掲書39、ワッツ2003年、297ページ参照。
41. カール・マルクス『経済学批判要綱』大月書店、高木幸二郎監訳、1958年、第1分冊31～33ページ参照。(Karl Marx, *Grundrisse der Kritik der Politischen Ökonomie*, Dietz Verlag, 1953)
42. ハンス・アビング『金と芸術』grambooks、山本和弘訳、2007年、47ページ参照。(Hans Abbing, *The Exceptional Economy of the Arts*, Amsterdam University Press, 2002)
43. 前掲書42、アビング2002年、77ページ参照。
44. 松宮秀治『芸術崇拜の思想』白水社、2008年、247ページ参照。
45. ヴァルター・ベンヤミン『ベンヤミンの仕事2』「複製技術の時代における芸術作品」岩波文庫、野村修訳、1994年、73～74ページ参照。(Walter Benjamin, *Abhandlungen, Gesammelte Schriften Band I-2 "Das Kunstwerk im Zeitalter Seiner Technischen Reproduzierbarkeit"*, 1936)
46. 前掲書45、ベンヤミン1936、64～70ページ参照。
47. ロラン・バルト『物語の構造分析』みすず書房、花輪光訳、1979年、「作家の死」70～89ページ参照。(Roland Barthes, *Introduction a L'analyse Struturale des Recits "La mort de l'auteur"*, Seuil, 1961-1971)
48. 前掲書18、カー2008年、229ページ参照。
49. 前掲書18、カー2008年、180～181ページ参照。
50. 佐々木俊尚『フラット革命』講談社、2007年、26～27ページ参照。
51. 前掲書50、佐々木2007年、144～145ページ参照。
52. 前掲書50、佐々木2007年、155～159ページ参照。
53. 前掲書50、佐々木2007年、278ページ参照。
54. ノルベルト・ボルツ『仮象小史』法政大学出版局、1999年、山本尤訳、170ページ参照。(Norbert Bolz, *Eine Kurze Geschichte des Scheins*, Wilhelm Fink Verlag, 1991)
55. 前掲書29、ボルツ1992年、192ページ参照。
56. 前掲書18、カー2008年、271ページ～275ページ参照。
57. 前掲書54、ボルツ1991年、176ページ参照。
58. ノーバート・ウィーナー『人間機械論』みすず書房、鎮日恭夫、池原止戈夫訳、1979年、23ページ参照。(Norbert Wiener, *The Human Use of Human Beings*, Anchor Books, 1954) 原初の初版は、1950年に出版、54年に邦訳されている。その4年後に重要な改訂がなされており、ここでは、その改訂版の54年版の邦訳を使用した。ウィーナーが1950年代にコンピュータ・ネットワーク時代を予見するこのような見解を示していたことは特筆に値する。
59. 前掲書22、ボードリヤール1999年、185ページ参照。
60. 前掲書11、ボルツ2001年、201ページ参照。





